DRAGONFLY MOTEL

un
jeu
poeme

par
thomas
munier

« Cette blessure, d'où je viens »
Léo Ferré

Dédié à Stéphane Bagnier

pour son interprétation de Jamal

pompiste sur l'Autoroute des Larmes

Testeurs :
Fabulo, Julien Pouard

Correcteurs :
Stéphane Bagnier, Colin Niaudet, Orlov, Bérénice Paquier, Fabrice Pouillot

Bibliographie :
https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/

RÈGLES

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques, avec pour point de départ le Motel Dragonfly.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis une musique planante, bizarre et fragile.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.
+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ Préparez **deux** papiers, quel que soit le nombre de personnes, écrivez *"Décor"* au **recto. Au verso, écrivez un mot par papier :** *"Ordinaire"* et *"Étrange"* .
+ Prépare-toi six papiers, écris *"Parole"* au **recto**. Au **verso**, écris un mot par papier : *"Blessure", "Attache", "Beauté", "Motivation", "Question" et "Destin".*
+ Prépare-toi aussi trois papiers *"Intensité"*, écris au **recto** un signe par papier : *"+"*, *"="*, *"-"* .
+ Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.

+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).
+ Tout au long du jeu, tu peux écrire des suggestions au verso de tes papiers *"Parole"*. Exemple : *"Blessure : une solitude qui ne s'éteint pas."*.

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ **Quand tu veux prendre la parole**, avance au milieu de la table un de tes papiers *"Parole",* face cachée (c'est-à-dire qu'on peut juste lire *"Parole"*). Toute autre personne, qu'elle soit en jeu ou en touche, peut récupérer ton papier. **Dès qu'une personne le récupère, tu peux parler**.
+ Si tu n'as plus de papier *"Parole"*, empruntes-en à une autre personne. S'il n'y en a plus du tout, alors vous avez assez d'expérience pour prendre la parole librement.
+ Les personnes qui ont la parole sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es mobilisable.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.
+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton personnage **ou** au nom du décor.
+ Si tu veux parler au nom du décor, **pioche** un papier *"Décor"* . S'il n'en reste plus, renonce au décor.

+ **Pour alterner entre personnage et décor**, retourne d'abord en touche.
+ Même si tu n'alternes pas, pense à retourner en touche de temps en temps.
+ Quand tu retournes en touche, si tu avais un papier *"Décor"*, remets-le au milieu, face cachée, mélange-le avec l'autre papier *"Décor"* s'il est encore là.
+ Si tu veux reprendre la parole, avance un autre papier *"Parole"* et attends qu'on le récupère.

+ **Si tu récupères un papier *"Parole"***, barre le mot *"Parole"* , écris le nom de ton personnage à la place. C'est maintenant un papier *"Personnage"*.
+ Tes papiers *"Personnage"* ajoutent des détails à ton personnage. Approprie-les toi avant d'en parler. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *"Blessure"* par exemple.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly,** pour le reste on s'en moque. Cela peut être n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.
+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-toi, tes actes, tes pensées, ce que tu perçois de ton environnement (« Je trouve ma chambre sale » ; « Ma femme m'appelle souvent au téléphone », « Je vois entrer un homme fascinant. »). Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs. Pour quitter une scène, dis le mot : **« Disparition. »** ou toute autre formule avec le verbe disparaître. **Tout le monde** en jeu passe alors à une nouvelle scène.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, rapproche ton personnage d'eux.
+ Pense à **révéler** les détails relatifs à tes papiers *"Personnage"*. Alors, retourne le papier face visible.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers *"Personnage"*. Alors, **déchire le papier**, fais un tas devant toi.
+ Si tu déchires ton papier *"Personnage : Destin"*, ton personnage disparaît, meurt ou devient un figurant. Imagine un nouveau personnage. S'il te restait des papiers *"Personnage"* , conserve-les avec une interprétation différente.
+ Quand tu as déchiré tous tes papiers *"Personnage"* récupérés, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux déchirer des papiers *"Personnage"* **juste pour précipiter la fin.**
+ **Si tu as pioché un papier *"Décor"***, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté, tu peux prévenir en disant : « Disparition ».
+ Si tu as pioché *"Ordinaire"*, mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Si tu as pioché *"Étrange"*, mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.

+ **Pendant le jeu, ne parle à voix haute que pour incarner un personnage ou un décor.**
+ Ne pose **pas de questions sur les règles**. Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou au pire demande une **pause**.

+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Ne parle pas pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions hors-jeu**. Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, place un papier *"+"*, *"="* ou *"-"* au milieu.
+ Si le papier *"Intensité"* ne te suffit pas, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.
+ Si une autre personne avance un papier *"Intensité"* , tiens-en compte.
+ **"-" l'emporte sur "=", qui l'emporte sur "+".**
+ Reprends ou change ton papier quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de papiers *"Intensité"* pour vous harmoniser.
+ Si tu veux afficher ton approbation, avance un papier *"="*.

+ **Ne parle pas pour les personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent, ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres joueurs peuvent réguler la suite avec leur papier *"-"*.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ **Si les choses ne sont pas logiques, ce n'est pas grave.**
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages, des joueurs et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu n'as pas d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ Faites toujours un **débriefing** à la fin de la partie.
+ **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Tendez la main pour avoir la parole, verbalisez vos suggestions (« C'est le garçon blond que tu as toujours aimé »), réduisez les suggestions à trois au lieu de six. Jouez personnages et décors au choix, faites les intensités avec le pouce. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *"Océan Mer"*, Alessandro Barricco ; *"Clair de Terre"*, André Breton ; *"Howl"*, Allen Ginsberg
+ Films : *"L'écume des jours"*, Michel Gondry ; *"2046"*, Wong Kar-Wai ; *"Mulholland Drive"*, David Lynch
+ Jeux : *"Les petites choses oubliées"*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *"Perdus sous la Pluie"*, Vivien Féasson ; *"Unknown Armies"*, Greg Stolze et John Tynes

ROSES

Quatre personnes. Clotilde, Joyce, Pierre, Tarek.

Minute de silence.

Tarek imagine un personnage : Moon, une enquêtrice. Clotilde imagine André, un père qui a perdu sa petite fille et ne s'en remet pas. Les autres imaginent décors et figurants. Tissus rouges, bruits derrière la porte, lustre qui oscille, cendriers. Pierre écrit sur son papier *"Motivation"* : *"Le souvenir d'une vie meilleure"*.

Joyce lance l'album *"No More Shall We Part"* de Nick Cave & The Bad Seeds.

Vingt secondes. Clotilde avance son papier *"Parole"* au milieu. Pierre le récupère. Il y est écrit *"Beauté"*.

Clotilde / André : « Je mets une pièce dans le juke-box. Ça joue *"I Put A Spell On You"*. Je chantais ça à ma petite fille. Je pose mes bagages sur le carrelage. Je suis un petit homme. Une barbe, un chapeau, des lunettes, un veston. Je demande une chambre, on me tend une clé avec une plaque en ivoire. »

Tarek tripe sur l'ivoire. Il écrit *"Éléphant"* sur son papier *"Parole : Attache"* puis l'avance, face cachée. Clotilde a besoin d'étoffer son personnage, elle récupère le papier de Tarek. Elle barre *"Parole"* et écrit *"André"* à la place : le nom de son personnage. Pour Clotilde, l'attache d'André, c'est sa fille. Mais on a droit à des doubles, on peut donc avoir plusieurs attaches. Elle imagine qu'André conserve dans ses valises une peluche d'éléphant, la préférée de sa fille.

Joyce avance aussi un papier *"Parole"*. Tarek le récupère, barre *"Parole"* et écrit *"Moon"* . Au verso, *"Beauté"*, sans suggestion. Tarek complète au stylo : *"Mon arme de service. Crosse en ivoire. Elle est importante."*

Joyce prend un papier *"Décor"* : elle pioche *"Étrange"*. Elle va commencer ordinaire puis basculer dans l'étrange.

Clotilde / André : « <u>Je demande à la concierge pourquoi ça s'appelle Motel Dragonfly.</u> »
Joyce / Étrange : « <u>On est près d'un marais. Dragonfly, la libellule.</u> Au comptoir, il y a des images de collection. Plein. »
Joyce ne précise pas ce qu'elle dit pour la serveuse et ce qu'elle dit pour le décor, mais ça se comprend à sa voix. Pierre fixe sur les images. Il écrit sur son papier *"Parole : Beauté"* : *"Des images de collection"*. C'est obscur mais c'est une autre personne qui va se débrouiller avec ça.
Joyce / Étrange : « <u>Vous restez longtemps ? On paye le séjour d'avance.</u> »
Clotilde / André : « <u>Je sais pas.</u> Mes yeux sont tristes. Comme un marais. »

Idem, Clotilde ne fait pas la différence entre ce que le personnage dit et ce qu'elle décrit pour son personnage. Joyce note *"Parole : Question : Que cache le marais ?"* sur son papier.

Clotilde repart en touche. Joyce se tait, mais c'est juste une pause, elle garde son papier *"Décor"*. Tarek est aussi en jeu et profite de ce silence.
Tarek / Moon : « J'arrive de nuit devant le motel. Je sors d'une voiture de police. Je suis une femme en uniforme. J'ai la peau pâle, je suis coréenne. C'est ici que vous avez trouvé le corps ? Mes collègues ont tendu des rubans. Il y a un corps dans les buissons. Blanc et nu, ensanglanté. Couvert de roses. »
André, le personnage de Clotilde, est francophone. Tarek est resté sur son idée de coréenne. Cela jette le doute sur le pays mais selon les règles, ça n'est pas grave. Les roses viennent du film *"American Beauty"*, de Sam Mendes.

Pierre passe *"Strange Little Girls"* de Tori Amos. Voix sensuelle, feutrée. Rien à voir avec la scène. Tout à voir. Clotilde a peur que Tarek ne parte dans le sordide. Elle place un papier *"-"*. Tarek hoche la tête : il va mettre de l'eau dans son vin.

Tarek / Moon : « Je suis au guichet pour interroger la concierge. Je remarque son beau visage. Elle me trouble. Comme un déjà-vu. »
Joyce / Étrange : « Je peux vous montrer sa chambre. On monte les escaliers. Du tissu rouge. Des couloirs. Une lampe oscille. »
Pierre : « C'est un motel ou un hôtel ? »
En relevant une incohérence, Pierre enfreint les règles. Clotilde le lui montre sur le livret de règles. Pierre fait signe qu'il s'excuse.
Joyce / Étrange : « Une suite. Un lit à baldaquin, des chandeliers ».
Les choses deviennent fantasmagoriques.
Tarek veut ajouter un détail, il y a droit tant qu'il reste dans le personnage. Il repense à l'éléphant.
Tarek / Moon : « Pourquoi il y a une tapisserie d'éléphant sur le mur ? »
Joyce / Étrange : « Je sais pas. »
Tarek / Moon : « Comment vous appelez-vous ? »
Joyce / Étrange : « Ça m'est égal. Appelez-moi comme vous voulez, j'ai si froid. Ses lèvres sont rouges ».
Clotilde note *"Rouge"* sur son papier *"Parole : Blessure"*. Elle avance le papier.
Pierre avance aussi un papier *"Parole"* . Il a placé *"Question"*, mais sans préciser davantage. Clotilde le récupère.
Tarek ne veut pas que Clotilde soit mal à l'aise. Il lui jette un regard. Clotilde le rassure en remplaçant son *"-"* par un *"+"*.
Tarek / Moon : « Je l'embrasse. Je lui invente un nom, je le murmure dans sa bouche. »
Joyce / Étrange : « Elle t'entraîne dans le creux du lit. »
Pierre baisse le son. Tarek récupère le papier *"Blessure : Rouge"* et se tait. Joyce repose son papier *"Décor"* au milieu.

Pierre n'est pas en confort pour faire un personnage mais il veut parler. Il prend un papier

"Décor". *"Ordinaire"*, dommage. Mais il va jouer le jeu. Où creuser ? Il ne veut pas rester au motel. Tarek avance un papier *"-"*. Pierre n'aurait pas fait une scène torride ou violente de toute façon. Il repense au jeu. Regarde le mur de la pièce. Du papier peint.

Pierre / Ordinaire : « Du papier peint, à fleurs, roses. La chambre de ta fille, André. Elle joue. »
Clotilde a imaginé que la fille d'André est morte mais elle ne l'a pas révélé. Trop tôt. Elle décide que pour André, cette scène est un rêve, ou c'est le passé.
Clotilde / André : « Je lui tends sa peluche d'éléphant préférée. »
Clotilde dévoile son papier *"André : Attache : Éléphant"*.

Tarek change d'album, riant sous cape. *"Un p'tit coin d'ciel gris"* de Klimperei. Musique enfantine, tristesse mécanique. À son avis, la petite fille est maléfique. Passer cette musique devrait suffire à le suggérer.

Clotilde / André : « Je la prends dans mes bras et je pleure à perdre haleine. »
Joyce a une idée, avance un papier *"Parole : Motivation"*. Pierre le récupère.
Joyce / petite fille : « <u>Pourquoi tu pleures papa ?</u> »
Clotilde met les mains devant sa bouche pour signifier « Disparition ». Elle retourne en touche.

Joyce met *"Messe I.X-VI.X"* d'Ulver, un requiem électronique. Le décalage avec la scène l'intéresse. Pierre a encore envie de parler.

Pierre / Ordinaire : « Moon, tu es devant le guichet. La radio parle du meurtre. La concierge change la station pour un divertissement. Une odeur de cannelle vient de la salle du petit-déjeuner. »
Tarek / Moon : « <u>Vous allez me donner enfin votre nom ?</u> »
Pierre / Ordinaire : « <u>Mais on ne se connaît pas !</u> »
Pierre s'est emparé d'un figurant imaginé par Joyce. C'est bien. Mais en basculant dans l'étrange, il a enfreint une règle. Joyce le sait parce qu'il n'a pas mélangé les papiers avant de tirer. Elle lui montre le livret de règles. Trop tard pour que Pierre se dédise.
Tarek / Moon : « <u>Je ferai l'amour avec toi autant qu'il faut pour que tu t'en souviennes</u>. »

Clotilde écrit *"Parole : Question : le nom de la concierge"* et le place au milieu. Tarek le récupère. Il aime étoffer son personnage et Clotilde s'y attendait.

Clotilde / André : « Je suis dans la chambre à côté de celle de la victime, où vous faites l'amour. Je ne supporte plus vos soupirs ».
Clotilde dit ce que font Moon et la concierge, mais Tarek et Pierre ne veulent pas tricher en la contredisant. Et si c'était le passé ? Ou une méprise ? Joyce fait circuler un papier *"Stop au sexe pour le moment SVP"* . Plus explicite qu'un *"-"*.
Clotilde / André : « Je suis en colère et j'éventre le petit éléphant en peluche. »
Clotilde déchire son papier *"André : Attache : Éléphant"*, elle fait un tas devant elle.

Pierre trouve que Clotilde s'emballe, qu'on devrait prendre son temps. Il avance un *"-"*. Joyce écrit *"Parole : Attache : le garçon aux roses"* et l'avance. Pierre le récupère. Joyce prend le papier *"Décor"*. Il ne reste qu'*"Étrange"* . Bien.

Clotilde lance l'album éponyme de The Swell Season. Beau, triste, ça convient.
Joyce / Étrange : « Une grande salle de bal. Des tentures rouges, partout »
Joyce aime le rouge.
Tarek / Moon : « Je suis en robe de soirée rouge. »
Clotilde / André : « Je danse avec toi. »
Pierre / Ordinaire : « Tu es en costume. »
Pierre prend à cœur son rôle de décor ordinaire, il ne tient pas à ce qu'André jure en veston. Il a empiété sur le personnage, en cela il triche, mais Clotilde acquièsce de la tête. Pierre enfreint les règles, mais sans violence. Il apprend à son rythme.
Joyce / Étrange : « La musique est une pluie de cordes. »
Joyce a une idée. Elle remet son papier *"Décor"* au milieu, retourne en touche et avance un papier *"Parole : Blessure"*. Pierre le récupère.
Tarek / Moon : « <u>Connaissiez-vous la victime, le garçon aux roses ?</u> ».
Clotilde / André : « <u>Non, mais je connais l'assassin.</u> »
Clotilde ne sait pas pourquoi elle a dit ça, ça lui a échappé. Tant pis, tant mieux, elle continue sans filet.
Clotilde / André : « <u>C'est la personne qui se tient sur le trajet des cœurs brisés.</u> »
Joyce / la petite fille : « André, ta fille descend les escaliers. Elle a la robe de princesse de son anniversaire et un sparadrap sur le coude. Elle court vers toi. <u>Papa !</u> »
Pierre / Ordinaire : « Il pleut des roses. Elles s'écrasent au sol avec fracas. ».
Pierre a encore triché. Il le sait, et retourne aussitôt en touche, remettant son papier *"Décor"* au milieu.
Clotilde / André : « Je disparais. »

Tarek fait des signes à Pierre : la triche / mal, la pluie de roses / bien. Pierre avance son papier *"Parole : Beauté : des images de collection"*, Clotilde le récupère. Pierre lance l'album *"Float"* de Peter Broderick, pour faire baisser le ton.

Pierre / Jamal : « Je m'appelle Jamal. Je suis pompiste sur l'Autoroute des Larmes. Il fait nuit. Pas âme qui vive. Je balaye la station. Je mets la saleté de côté. Pour que ça soit propre. Pour mettre de côté le passé.
J'actionne la machine à café. Je fais couler deux gobelets. Le café. Noir. Son odeur corsée. Le goût des choses fortes. De la forêt et du pardon. »
Pierre illustre par gestes.
Pierre / Jamal : « Je ne cherche qu'à... profiter de la vie. De chaque instant. Pour oublier.
Ma vie, c'est ça, balayer, boire du café. Voir des prostituées. Retrouver. Le goût des choses fortes.
La porte s'ouvre. Dans l'encadrement de la porte, une silhouette. <u>T'es enfin là ! Je t'attendais !</u> Disparition. »

Pierre est lent pour son personnage mais il apprécie que la vie des autres personnages s'emballe. Il avance un papier *"+"*. Les autres retirent leur *"-"* pour signifier leur accord.

Clotilde passe *"Wings of lead over dormant seas"* de Dirge, post-hardcore magnifique, jazzy, crépusculaire. Pierre avance un papier *"Parole : Blessure"* , Clotilde s'en empare. Elle le complète : *"La perte de ma fille"*. Pierre pioche *"Décor : Étrange"*.
Pierre / Étrange : « Le train file à travers les marais et la nuit. »
Tarek / Moon : « J'y suis. Pour moi, le corps du garçon aux roses a été déplacé. Il a été tué dans les marais. »
Pierre / Étrange : « Tu es seul avec la concierge dans le wagon. Le train file. Elle dit, <u>maintenant, je me rappelle de mon nom. Je m'appelle Harvey.</u> »
Tarek / Moon : « Je pose ma main sur sa joue. <u>Ce n'est pas possible...</u> »
Pierre / Étrange : « <u>Regarde ! Regarde par la fenêtre !</u> Des libellules. Des centaines et des centaines. Qui volent autour du train. Des milliers, grandes et petites. Des insectes d'or vert. »
Pierre monte le son.
Tarek / Moon : « J'ouvre la vitre. »
Pierre / Étrange : « Dans un sifflement, les libellules entrent dans le wagon. Tu as brisé l'harmonie de leur vol. Elles s'écrasent contre les vitres, par centaines. Harvey crie et rit. Des centaines d'éclats de sang. »
Tarek / Moon : « Disparition ! »

Tarek avance un papier *"="*, qui écrase le *"+"* de Pierre, donc on reste sur la même intensité. Clotilde conserve le genre musical du post-hardcore, mais en plus intense avec *"Insomniac doze"* d'Envy, beau, violent, tragique.

Pierre / Étrange : « Le quai désert d'une gare, en face du marais. Les lampadaires, boules blanches de lumière, n'éclairent rien. »
Clotilde / André : « Tu es là ? »
Tarek / Moon : « Oui. Sur la piste du tueur aux roses. »
Clotilde / André : « Je suis là pour t'aider. »
Tarek renoue avec l'idée de mener son enquête. Au moins faire semblant.
Clotilde / André : « Une fois le train passé, on va traverser pour fouiller les marais. »
Pierre / Étrange : « Dans les marais, une ombre lente. Un éléphant. »
Clotilde / André : « Moon, je te regarde. J'ai le visage sincère de la tristesse. »
Joyce était restée en jeu. Elle sort de son mutisme.
Joyce / la petite fille : « <u>N'aie pas peur, papa. Je suis là.</u> Je te tiens la main. »
Clotilde / André : « <u>C'est pas possible.</u> Je t'ébouriffe les cheveux. J'ai du mal à parler. <u>Tu es partie déjà, il y a longtemps.</u> »
Clotilde révèle son papier *"André : Blessure : La perte de ma fille"*. Et le déchire aussitôt.
Joyce passe les mains devant son visage pour signifier qu'elle retourne en touche.

Clotilde prépare quelque chose. Elle prévient avec un papier *"+"*. Tarek retire son *"="* pour

lui laisser le champ.

Clotilde / André : « Je vois le train arriver, à toute vitesse. »
Pierre se demande pourquoi le train ne s'arrête pas. Mais il ne contredit pas. Fini la triche.
Pierre / Étrange : « Oui, à toute vitesse. »
Tarek / Moon : « <u>Il faudra qu'on parle, André.</u> »
Clotilde / André : « Je saute sous le train. »

Tout le monde est abasourdi. Joyce coupe le son.

Clotilde prend les deux papiers *"Personnage"* qui lui restent.

Elle les déchire.

Morceau

après

morceau

après

mor
ce
a
u